

# Mangaku

El mundo de los juegos

## Los 129 Euromillones se quieren quedar en España

Octubre 13th, 2010

La lotería con premio seguro triunfa en Internet

Posted in [General](#) | [No Comments](#) »

## StreetRivals y iHobo: los "sin techo" están de moda en Facebook y iPhone

Octubre 1st, 2010

StreetRivals y la aplicación para iPhone iHobo están siendo motivo de discusión en toda Europa. Pese a las críticas que ambos juegos han recibido por su temática, sus creadores han logrado poner de moda la vida de los "sin techo" en los medios sociales

Mientras que la versión para Facebook del polémico juego 'online' [Mendigogame](#) es, con cerca de 300.000 jugadores activos, uno de los juegos de rol más populares en la mayor red social en Internet, los usuarios de iPhone ya han descargado [iHobo](#) más de 200.000 veces, llegando a provocar el colapso de su servidor hace unos días.

Farbflut Entertainment es una de las empresas líderes en el mercado europeo de los juegos en línea, con más de cuatro millones de jugadores repartidos por el continente. Con [StreetRivals](#), la compañía liderada por los jóvenes emprendedores Marius Follert y Niels Wildung no sólo ha desarrollado un juego divertido e interactivo, sino que también ha logrado atraer la atención de los internautas hacia los 'sin techo'. "Con StreetRivals somos los únicos en presentar ante la comunidad de Facebook las dificultades de las personas sin techo", explica Follert.

En el caso de iHobo, el usuario ha de cuidar durante tres días a un joven mendigo. El gigante publicitario Publicis London ha creado esta aplicación para iPhone en cooperación con Depaul UK, oenegé que trabaja con personas sin hogar en el Reino Unido. Con iHobo, la organización busca "concienciar al público acerca de la realidad de los jóvenes 'sin techo' y acabar con los estereotipos al respecto presentes en la sociedad".

Con el nacimiento de una nueva era en la que medios sociales como Facebook se han convertido en herramientas de comunicación básicas. StreetRivals y iHobo son dos ejemplos que han despertado más interés y conciencia pública en torno a la falta de vivienda en

### Archivos

- » [Octubre 2010](#) (2)
- » [Septiembre 2010](#) (1)
- » [Agosto 2010](#) (1)
- » [Julio 2010](#) (6)
- » [Junio 2010](#) (9)
- » [Mayo 2010](#) (4)
- » [Abril 2010](#) (3)
- » [Marzo 2010](#) (5)
- » [Febrero 2010](#) (5)
- » [Enero 2010](#) (11)
- » [Diciembre 2009](#) (29)

### Categorías

- » [General](#) (76)

### Enlaces

- » [Blog de Cine y Television](#)
- » [Casas Ruarles Valencia](#)
- » [Casas Rurales Tarragona](#)
- » [E Booking](#)
- » [gafas de sol emporio-armani](#)

### Octubre 2010

L	M	X	J	V	S	D
					1	2 3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

« [Sep](#)

Europa que la mayoría de las políticas gubernamentales.

Enlace a StreetRivals:

<http://apps.facebook.com/streetrivals/>

Enlace a la página oficial de iHobo:

<http://www.ihobo.org/>

### **Sobre Farbflut Entertainment**

Farbflut Entertainment GmbH está dirigida por sus fundadores Marius Follert y Niels Wildung – ambos de 21 años –. La principal inversora del proyecto es Internet Consumer Services GmbH, dirigida por los exitosos empresarios Daniel Grözing y Sven Schmidt, quienes ya han desarrollado juntos los proyectos Verwandt.de, Getgo.de, Dialo.de y Dealjaeger.de.

Mendigogame es, con más de cuatro millones de jugadores en todo el mundo, el principal proyecto de la compañía junto a StreetRivals. Además de las páginas en español ([www.mendigogame.es](http://www.mendigogame.es)), el juego cuenta actualmente con versiones en alemán ([www.pennerggame.de](http://www.pennerggame.de)), [www.berlin.pennerggame.de](http://www.berlin.pennerggame.de), [www.muenchen.pennerggame.de](http://www.muenchen.pennerggame.de)), inglés ([www.bumrise.com](http://www.bumrise.com), [www.dossergame.co.uk](http://www.dossergame.co.uk)), francés ([www.clodogame.fr](http://www.clodogame.fr)), portugués ([www.faveladogame.com.br](http://www.faveladogame.com.br)), polaco ([www.menelgame.pl](http://www.menelgame.pl)) y turco ([www.serseonline.com](http://www.serseonline.com)).

Este es el enlace a la versión en PDF de la nota de prensa:

[http://media.farbflut.de/upload/press/100609\\_StreetRivals-y-iHobo-la-moda-de-los-sin-techo-en-Facebook-y-iPhone.pdf](http://media.farbflut.de/upload/press/100609_StreetRivals-y-iHobo-la-moda-de-los-sin-techo-en-Facebook-y-iPhone.pdf)

### **Para más información:**

Marcos de Barros

Departamento de prensa

Farbflut Entertainment GmbH

Heimhuder Straße 72

20148 Hamburgo (Alemania)

Tel: +49 (0)40 / 636 771 – 06

Fax: +49 (0)40 / 636 771 – 07

Email: [m.debarros@farbflut.de](mailto:m.debarros@farbflut.de)

Web: <http://www.farbflut.de/prensa>



Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

## **Nokia N8 : Juegos para móviles de última generación**

Septiembre 22nd, 2010

El N8, el Smartphone más avanzado de Nokia, ha sido diseñado como

centro de entretenimiento multimedia. Con el nuevo N8 podrá disfrutar de fantásticos juegos para móviles con gráficos 3D de última generación.

Los últimos avances en tecnología móvil han permitido que el Mobile Gaming adquiera una nueva dimensión: pantallas multitáctiles, aceleradores gráficos, procesadores más rápidos, conexión a Internet, memorias de gran capacidad... Estos avances hacen que los juegos para móviles de última generación se puedan disfrutar a otro nivel.

El Nokia N8 está preparado para disfrutar de juegos para móviles con gráficos 3D de calidad y que la experiencia de juego sea excepcional. El N8 cuenta con una pantalla táctil de 3.5 pulgadas de formato panorámico y procesador dedicado. Además, su sensor de movimiento integrado permite utilizar el N8 como mando de control.

La plataforma Ovi de Nokia se presenta como la oportunidad para desarrollar una nueva generación de juegos para móviles, basados en que los usuarios disfruten de los juegos de manera intuitiva y el N8 está más que preparado para juegos de última generación.

Entre los últimos juegos para móviles que Nokia acaba de lanzar se encuentra Ovi Maps Challenge, accesible de manera gratuita a través de Ovi Tienda. Se trata de un trivial geográfico, basado en mapas, en el que el usuario salta de continente en continente contestando preguntas que retan su conocimiento demográfico, geográfico y de cultura general.

Otro de los juegos para móviles, en este caso un clásico, es Bounce Boing Battle. El objetivo de este juego multijugador es rebotar una pelota entre dos dispositivos arrastrando una barra de choque e intentar meter la pelota en la meta del oponente. El juego, que eleva al máximo el modo multijugador, está disponible en Ovi Tienda de manera gratuita.

Para más información <http://www.nokia.es/home/acerca-de-nokia/prensa/vercomunicados?newsid=-46290>

Posted in [General](#) | [No Comments](#) »

## Mendigogame: un año de trincheras en las calles

Agosto 9th, 2010

Hordas de mendigos virtuales celebran el primer aniversario del polémico videojuego "on-line". A pesar de las mordaces críticas recibidas, sus creadores han logrado sensibilizar a la sociedad acerca de los problemas de las personas sin hogar

Diecisiete millones de calimochos virtuales, noventa millones de euros en donaciones y más de cinco mil „sin techo“ viviendo en el Palacio Real. Estas son algunas de las cifras que el controvertido videojuego 'on-line' Mendigogame presenta tras su primer año en línea. Los más de 175.000 jugadores registrados sólo en España son la prueba del éxito del concepto provocador e innovador del juego.

En estos doce meses de vida de Mendigogame, Farbflut Entertainment ha alcanzado uno de sus objetivos: atraer la atención de su comunidad hacia las personas sin hogar. De hecho, la compañía ha conseguido involucrar a los jugadores en diversas campañas benéficas a través de la fundación 'on-line' Betterplace.org. „Mendigogame lleva la cuestión

del 'sinhogarismo' a nuestras casas y oficinas, donde normalmente es ignorada y abandonada en las calles", señala el fundador y gerente de la empresa Marius Follert.

Sin embargo, no todos han sabido apreciar los contenidos satíricos de Mendigogame, y el juego no se ha salvado de críticas mordaces. Desde su estreno, las principales ONGs que trabajan con el colectivo de los "sin techo" se han puesto en pie de guerra. Entidades como Solidarios para el Desarrollo o RAIS han visto en Mendigogame una „burla“ de las personas sin hogar y un „peligro“ para la sociedad.

“Las voces en contra de Mendigogame pretenden silenciar el compromiso que Farbflut mantiene con las personas sin hogar”, explica Follert. En este sentido, Farbflut Entertainment se encuentra en negociaciones para apoyar económicamente a diversos equipos de fútbol que participarán del 19 al 26 de septiembre en la octava edición de la Homeless World Cup. El evento reunirá en Río de Janeiro a 64 selecciones nacionales formadas íntegramente por personas sin hogar.

„Somos conscientes del reto político-social que supone el sinhogarismo para España y Europa y estamos haciendo todo lo posible para ayudar a la reinserción del colectivo de los 'sin techo'“, explica Marius Follert. Según informaciones de Cáritas, el número de personas que viven en la calle en España ha aumentado en casi un 60% entre 2007 y 2009, llegando a las 30.000 personas

Enlaces a imágenes de Mendigogame:

[http://media.farbflut.de/upload/press/inicio\\_4.0.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/inicio_4.0.jpg)

[http://media.farbflut.de/upload/press/perfil\\_noche.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/perfil_noche.jpg)

[http://media.farbflut.de/upload/press/perfil\\_dia.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/perfil_dia.jpg)

Enlace al grupo de Mendigogame en betterplace.org:

<http://www.betterplace.org/groups/pennerggame>

### **Sobre Farbflut Entertainment**

Farbflut Entertainment GmbH desarrolla y explota juegos 'on-line' a escala mundial. Sus fundadores y gerentes son Marius Follert y Niels Wildung, ambos de 21 años. La compañía está presente con sus juegos – entre otros el popular Mendigogame – en más de 30 países y siete lenguas. Farbflut asume un compromiso activo con las personas sin hogar, donando parte de sus ingresos a proyectos benéficos y cooperando con entidades que trabajan con este colectivo.

### **Para más información:**

Marcos de Barros

Departamento de prensa

Farbflut Entertainment GmbH

Heimhuder Straße 72

20148 Hamburgo (Alemania)

Tel: +49 (0)40 / 636 771 - 06

Fax: +49 (0)40 / 636 771 - 07

Email: [m.debarros@farbflut.de](mailto:m.debarros@farbflut.de)

Web: <http://www.farbflut.de/prensa>



Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

## Actualizacion del MMORPG Runes of Magic

Julio 22nd, 2010

La próxima actualización de contenido abrirá una nueva región en Runes of Magic

Berlín, 15 de Julio de 2010: Un terrible peligro espera escondido en las sombrías profundidades del Bosque del Norte de Janost.

Terroríficos dragones mestizos - mitad demonios, mitad dragones - amenazan la nueva región que espera a los jugadores en la próxima actualización de contenido de [Runes of Magic](#). Tras superar una nueva serie de misiones en la búsqueda de la génesis de todo mal, los aventureros alcanzarán el nivel 60 para sus personajes, el nuevo nivel máximo en el "Capítulo III - The Elder Kingdoms".

La actualización se espera que esté disponible en las próximas semanas, en todos los servidores del juego.

Los aventureros de este excelente [juego MMORPG gratis](#) deben ayudar a desvelar el misterio del dragón mestizo durante el transcurso del milenario conflicto entre dos

enemigos jurados; los Elfos de Jyr'na y los Hombres Bestia de Angren. Por un lado están Los Elfos Degenerados, corrompidos hace mucho tiempo por una energía negra que habían intentado dominar. Por otra parte, los Angren están luchando por la supervivencia

de su gente, ya que los Elfos están extrayendo el poder de la vida de su tierra natal; el Bosque del Norte de Janost.

Más de 100 misiones guiarán a los jugadores a través de la nueva región con la llegada de la próxima actualización de contenido.

Sobre todo, los jugadores continuarán la historia del tercer capítulo. Si aceptan el desafío, serán capaces de recoger los puntos de experiencia necesarios que necesitarán para conseguir su meta; alcanzar el nivel máximo del juego, el nivel 60.

Para más información sobre esta nueva región "El Bosque del Norte de Janost", visita la seccion noticias de <http://mmojugos.es>



Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

# Juego MMORPG

Julio 19th, 2010

Los jugadores pueden visitar, por ejemplo, las ciudades de Madrid, Londres, Hiroshima, Shanghai, Pekín, Hong Kong, Roma, Atenas, Viena, Milán, Barcelona, Kuala Lumpur, Calcuta...

Madrid - 16 de julio de 2010 - Ndoors Interactive, editor líder de [juegos MMORPG Gratis](#) en todo el mundo, regala 2000 llaves beta para recorrer el mundo de Atlantica Online en su todavía Beta Cerrada.

[Atlantica Online](#) es un juegos masivo y online basado en combates de estrategia por turnos.

[Atlantica Online](#) está cercano a concluir su Beta Cerrada y comenzar su Beta Abierta. Para que los jugadores puedan introducirse en la Beta Abierta con buen pie, Ndoors ha decidido repartir 2000 claves desde <http://comunidad.mmojuegos.es/giveaways>, para que los usuarios puedan conocer y recorrer libremente las nuevas zonas que propone este [juego de navegador](#), antes de que comience su Beta Abierta. La key que ofrece dará al jugador, además, la posibilidad de utilizar una montura muy especial.

Las zonas que podrán recorrer los jugadores serán muy conocidas, ya que [Atlantica Online](#) está localizado en Europa, África y Asia y utiliza una versión ligeramente modificada del atlas mundial.

Los jugadores pueden visitar, por ejemplo, las ciudades de Madrid, Londres, Hiroshima, Shanghai, Pekín, Hong Kong, Roma, Atenas, Viena, Milán, Barcelona, Kuala Lumpur, Calcuta, El Cairo, Los Jardines Flotantes de Babilonia, Dublín, París, Oslo, Helsinki, Moscú... Cada una con sus propias características, población, comercio, arte, etc.

Las ciudades están muy detalladas y serán muy bulliciosas. Los jugadores pueden adueñarse de ellas y gobernar países enteros. Además, se puede comerciar, craftear o crear nuevos objetos de forma artesana, y por supuesto luchar en épicas batallas por turnos.

Ndoors nos da la posibilidad de conocer las ciudades mas importantes del mundo gracias a la montura que regala para esta clave Beta. Para conseguirla sólo hay que dirigirse al enlace arriba indicado. Sólo se podrá adquirir una clave.

## Sobre Atlantica Online

[Atlantica Online](#) combina innovadores combates con un profundo desarrollo de personajes y equipos. Los jugadores pueden, por ejemplo, organizar un clan de mercenarios acompañarles en sus aventuras, o incluso gestionar ciudades o países.

Por supuesto pueden unirse en clanes y desarrollar habilidades de artesanía. Los jugadores tendrán la misión de destruir el Oriharukon, una fuente de poderosa energía proveniente de la perdida civilización de Atlantis. Esta peligrosa fuente sobrevivió a la destrucción de la "Ciudad Perdida", y su desenfrenada propagación está poniendo en peligro a la humanidad. El viaje épico lleva a los jugadores a algunas de las localizaciones más exóticas de todo el mundo y de la historia, donde tendrán que enfrentarse, cara a cara, con atroces monstruos, que provienen de la historia en incluso de las leyendas.

Visitanos en <http://mmojuegos.es> para enterarte de las ultimas novedades en [juegos MMORPG gratis](#) y retirar algunas de las llaves beta que siempre tenemos disponibles



Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

## Mendigogame: los “sin techo” virtuales sustituyen a las reales

Julio 18th, 2010

Más de cien millones de personas en todo el mundo carecen de hogar, según datos publicados por la Comisión de Derechos Humanos de las Naciones Unidas. El “sinhogarismo” es uno de los peores aspectos de las sociedades actuales. Los efectos de la crisis

Farbflut Entertainment es la compañía que se encuentra detrás de Mendigogame. Con este innovador y provocador concepto de videojuego, la empresa ha conseguido atraer la atención de más de cuatro millones de personas hacia las personas sin hogar. „Mendigogame lleva la cuestión del 'sinhogarismo' a nuestras casas y oficinas, donde normalmente es ignorada y abandonada en las calles“, asegura su co-fundador Marius Follert. „Además, el juego alcanza positivamente a un grupo de población, los jóvenes, que de otra forma no le prestaría atención“, añade Follert.

El año pasado Farbflut Entertainment donó una suma total de cinco cifras a organizaciones que trabajan con personas sin hogar en Alemania, consiguiendo involucrar a sus jugadores en las iniciativas caritativas. „Nuestro objetivo es aumentar el número de personas 'sin techo' virtuales y, al mismo tiempo, contribuir a la disminución del impacto del 'sinhogarismo' real a escala global“, subraya Marius Follert. ¿Cuánto le falta a la compañía para lograr su meta?

Mendigogame ([www.mendigogame.es](http://www.mendigogame.es)) cuenta con más de 175.000 jugadores, cifra que supera con creces a las 30.000 personas sin hogar que viven en España (*Fuente: Cáritas España*).

En Alemania se estima que 345.000 personas carecen de hogar (*Fuente: Consorcio de Organizaciones de Ayuda a Personas sin Hogar BAG W*). Más de dos millones de internautas están registrados en Pennerggame ([www.pennerggame.de](http://www.pennerggame.de)), seis veces la cantidad de 'sin techo' reales.

Polonia tiene a 173.500 ciudadanos viviendo en sus calles y parques (*Fuente: Sistema de Registro Electrónico PESEL*) y 770.000 jugadores activos – cuatro veces más – en Menelgame ([www.menelgame.pl](http://www.menelgame.pl)).

En la versión parisina Clodogame ([www.clodogame.fr](http://www.clodogame.fr)) hay más de 140.000 usuarios registrados, comparados con las 100.000 personas que viven en las calles francesas (*Fuente: Lobby Group*). Una diferencia de 40.000 indigentes „virtuales“ más.

Estos datos demuestran que el 'sinhogarismo' virtual supera claramente al real en la mayoría de los países en los que Mendigogame está presente. A pesar de esto, sus creadores están convencidos de que la meta ha de ser global para marcar una diferencia significativa. „Los políticos y algunas organizaciones han condenado el juego sin tener en cuenta lo que hemos conseguido con él“, lamenta Marius Follert. Con páginas recién estrenadas en los Estados Unidos ([Bumrise](#)), Turquía ([Serserionline](#)) y Brasil

([Faveladogame](#)), y nuevas versiones en proyección, Farbflut pretende lograr su objetivo, sabedora de que aún le queda un largo camino por recorrer.

Enlaces a imágenes de Mendigogame:

[http://media.farbflut.de/upload/press/inicio\\_4.0.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/inicio_4.0.jpg)

[http://media.farbflut.de/upload/press/Mendigogame\\_cartel\\_.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/Mendigogame_cartel_.jpg)

[http://media.farbflut.de/upload/press/perfil\\_noche.jpg](http://media.farbflut.de/upload/press/perfil_noche.jpg)

### **Sobre Farbflut Entertainment**

Farbflut Entertainment GmbH está dirigida por sus fundadores Marius Follert y Niels Wildung – ambos de 21 años –. Mendigogame es, con más de cuatro millones de jugadores en todo el mundo, el principal proyecto de la compañía. Además de las páginas en español ([www.mendigogame.es](http://www.mendigogame.es)), el juego cuenta actualmente con versiones en alemán ([www.pennerggame.de](http://www.pennerggame.de)), [www.berlin.pennerggame.de](http://www.berlin.pennerggame.de), [www.muenchen.pennerggame.de](http://www.muenchen.pennerggame.de), inglés ([www.bumrise.com](http://www.bumrise.com), [www.dossergame.co.uk](http://www.dossergame.co.uk)), francés ([www.clodogame.fr](http://www.clodogame.fr)), portugués ([www.faveladogame.com.br](http://www.faveladogame.com.br)), polaco ([www.menelgame.pl](http://www.menelgame.pl)) y turco ([www.serserionline.com](http://www.serserionline.com)).

### **Para más información:**

*Marcos de Barros*

*Departamento de prensa*

*Farbflut Entertainment GmbH*

*Heimhuder Straße 72*

*20148 Hamburgo (Alemania)*

*Tel: +49 (0)40 / 636 771 - 06*

*Fax: +49 (0)40 / 636 771 - 07*

*Email: [m.debarros@farbflut.de](mailto:m.debarros@farbflut.de)*

*Web: <http://www.farbflut.de/prensa>*



Posted in [General](#) | [No Comments](#) »

## **La revolución de la red social llega también al sector de los videojuegos**

Julio 16th, 2010

Con un crecimiento del 200% en sus ingresos respecto a 2009, los juegos online

nacidos de la revolución de lo social suponen el 19% de la facturación total de un

sector de más de 8.200 millones de dólares



Madrid, 8 de julio de 2010 - Esta es una de las conclusiones del estudio "Online Gaming

Segmentation & Companies Mapping" de GamesCrunch y Hi-media Payments, sobre un sector - el de los juegos online - con una previsión de ingresos por valor de 8.200 millones de dólares (lo que supone un crecimiento del 32% respecto a 2009).

El estudio describe una industria en continua evolución, más diversificada que nunca y que ante todo, trata de adaptarse a los cambios en el comportamiento de los usuarios en Internet.

Las redes sociales son las grandes protagonistas. Gracias a su influencia, el sector de los juegos sociales ha experimentado un crecimiento del 200% respecto a 2009, concentrando el 19% del total de los ingresos del sector de los juegos online. Zynga, Playdom y Rock You! son sólo algunas de las empresas que están detrás de este éxito.

Las claves de este boom de los juegos sociales están en su viralidad y en la incorporación de herramientas que permiten crear comunidades a su alrededor. Se han sentado las bases para un escenario más competitivo, con modelos de negocio tendentes al Freemium, donde cada vez se ofrecen más juegos online gratuitos en los que los usuarios también tienen disponibles diversas opciones de juego que poder adquirir a través de plataformas de micropagos.

Tras el análisis de los modelos de negocio del total de empresas participantes, el estudio divide el sector en dos categorías:

- Juegos Online que requieren inversión de tiempo por parte del jugador, como por

ejemplo el mundialmente conocido juego multijugador de suscripción online World of

Warcraft, juegos de estrategia como Dofus o incluso aquellos que no requieren una

estrategia y son puramente sociales como los juegos de Zynga (FarmVille, FishVille,

FrontierVille).

- Juegos instantáneos dirigidos a jugadores ocasionales que buscan un momento de

diversión y lo encuentran en juegos online sencillos e intuitivos como los juegos de

habilidad de Worldwinner (Bejeweled, Zuma) o los ofrecidos por BigFish.

Al análisis cuantitativo se suma el factor cualitativo aportado por la visión que las propias empresas del sector tienen sobre el mismo, lo que ayuda a incluir en el estudio una identificación de las principales tendencias del mercado, modelos económicos y factores de éxito.

Muestra del potencial de este sector son los últimos movimientos realizados por grandes empresas de la industria de los videojuegos y el entretenimiento, como Electronic Arts con su reciente compra de PlayFish (número 2 del Social Gaming), Warner Bros. Home Entertainment, que recientemente se ha convertido en propietaria de Turbine (agencia de juegos online) y Bigpoint, que acaba de adquirir eLOFD.

El estudio completo, que será actualizado regularmente, está disponible en [www.gamescrunch.com](http://www.gamescrunch.com)

Metodología

Los datos y análisis contenidos en este estudio se basan en declaraciones recogidas en más de 50 entrevistas llevadas a cabo entre Julio y Noviembre de 2009. Mediante una búsqueda preliminar se identificó a los principales actores del mercado, antes de llevar a cabo entrevistas cara a cara o telefónicas. Todas las empresas respondieron el mismo cuestionario, que contenía alrededor de 30 preguntas.

Hi-media Group, un actor involucrado y con un fuerte posicionamiento en el sector de

los videojuegos y los juegos online

Desde 2006, el grupo Hi-media ha tenido un papel activo en el área de los videojuegos y juegos online.

- Hi-media Group es editor de diferentes sites líderes en la categoría de juegos

en Internet

o Jeuxvideo.com, número 4 a nivel mundial en videojuegos online

o GameOnly.com, portal dedicado a juegos online

o MyGameCover.com, lanzado por Jeuxvideo.com el pasado mes de marzo, una

divertida web en la que los usuarios crean sus propias carátulas de videojuegos

o Hi-Gamers.com, en Portugal, site dedicado al sector de videojuegos lanzado en

2009

- Allopas, la plataforma de micropagos de Hi-media Payments, es la mayor y más

famosa de las plataformas de micropagos en Europa. Gestiona más de 8 millones de

transacciones al mes y los juegos online representan el 50% de su negocio. Allopas se ha convertido en el partner estratégico de los principales actores de este mercado.

- Hi-media Payments y Allopas fueron partners del primer Web Game Conference

organizado en París el pasado Abril, que reunió a más de 200 líderes y emprendedores de la industria del videojuego online.

- Hi-media Group está también detrás del primer barómetro Allopas de los

micropagos, presentado en octubre de 2009 como parte del Electronic Payment Day. El

estudio llevado a cabo por IFOP para Hi-media se centró en el uso de los micropagos para el mundo de los juegos online.

Todo este esfuerzo en actividades desarrolladas en el sector de los videojuegos y los juegos online a lo largo de los años otorga a Hi-media Group la legitimidad necesaria para llevar a cabo y presentar un estudio como el "Online Gaming Segmentation & Companies Mapping".

Sobre GamesCrunch

GamesCrunch es una empresa de investigación independiente que proporciona estudios en profundidad sobre la industria de los juegos

online. Sus estudios proveen de información cuantificada, previsiones, tendencias y análisis exhaustivos, cuyo propósito es ayudar a los clientes a tomar decisiones estratégicas en una industria de rápido desarrollo.

Entre los clientes de GamesCrunch se incluyen empresas del mundo de los Medios de Comunicación y Fondos de Inversión.

Site: [www.gamescrunch.com](http://www.gamescrunch.com)

Sobre Hi-media Group

Hi-media, el grupo de medios online, es uno de los mayores publishers del mundo en Internet con una audiencia superior a los 50 millones de usuarios únicos al mes en los sites de su propiedad. Hi-media es además la red publicitaria y de pagos electrónicos líder en Europa. Su modelo de negocio se divide en dos fuentes de ingresos: la publicidad online a través de su red de soportes Hi-media Advertising, y la monetización de contenidos online a través de su plataforma de micropagos Allopass. El grupo

opera en 9 países europeos, Estados Unidos y Brasil, con más de 500 empleados y ventas por 206 millones de euros (proforma) en 2009. Independiente desde sus comienzos en 1996, la compañía salió a Bolsa en 2000, en el Euronext Eurolist Paris (EurolistB) además de estar incluida en el SBF 250, CAC IT y CAC Small 90. ISIN code: FR0000075988.

Site : [www.hi-media.com](http://www.hi-media.com)

Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

## Lotería Online la Bruixa d"or

Julio 15th, 2010

El actual negocio de venta de lotería online

La Bruja de Oro es un ejemplo de éxito en [venta de lotería online](#). Pero pocos conocen el camino que recorrió esta **administración de lotería** fundada en 1986 hasta convertirse en la administración más conocida de España. Entre otras cosas, Xavier Gabriel, su propietario, tuvo que recorrerse los bares en pleno invierno para vender **lotería**. Sin embargo, ya desde el principio tenía claro que su objetivo era conseguir que su administración en la pequeña localidad de Sort llegara a ser líder nacional en **venta de lotería**.

Y tras 8 años de duro trabajo, como dice Xavier Gabriel, "les tocó la lotería". La Bruja de Oro repartió el Gordo de la [Lotería del Niño](#) de 1994 y a partir de ahí empezó su camino de buena suerte que les ha llevado a la cima y, próximamente, a las estrellas.

Des de su página web ofrece la comodidad de comprar lotería online, y así ahorrarse las largas colas para la lotería nacional o la lotería de navidad.

Actualmente la Bruja de oro vende en [Lotería Sort](#), [Lotería Lerida](#) y [Lotería Barcelona](#).

La Bruja de Oro donde, si algo queda claro, es que: ***la suerte es para quien la busca.***



Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

## Disfruta de tus videojuegos como nunca antes optimizando el rendimiento de tu ordenador con el Modo Turbo de TuneUp Utilities

Julio 14th, 2010

La nueva versión de TuneUp Utilities incluye el Modo Turbo que permite sacar el máximo partido a los videojuegos, impidiendo que ningún proceso innecesario ralentice las mejores partidas

Madrid, 2 de julio de 2010 - El software de optimización de Windows, TuneUp Utilities, contiene una de las suites más completas para mejorar el rendimiento de su ordenador así como para gestionar su mantenimiento de una manera más cómoda y eficaz. Su nueva versión 2010, incluye la función Modo Turbo, dirigida principalmente a actividades que requieren mayor esfuerzo del sistema, tales como los videojuegos. El Modo Turbo determina qué programas están activos y desconecta todos los procesos innecesarios para concentrar todo el rendimiento en los videojuegos que se están ejecutando, permitiendo así a los usuarios disfrutar de un rendimiento mejorado sin cortes y con una calidad superior.

Si los videojuegos no funcionan de forma fluida y tardan demasiado en cargarse, no hay mucho que se pueda hacer en el entorno de Windows. Generalmente se modifican algunos procesos en el Panel de Control para acelerar el funcionamiento del PC. Con el Modo Turbo no hay necesidad de hacer esto porque con un simple click en un botón, TuneUp Utilities sabe qué procesos hay que suprimir y qué modalidades mejorar para proporcionar una velocidad de juego óptima para el dispositivo en el que se está ejecutando.

Para probar el nuevo Modo Turbo de TuneUp Utilities descargue una versión de prueba en: <http://www.tuneup.es/>

Posted in [General](#) | [No Comments »](#)

[« Older Entries](#)